

Dreamcast



Dreamcast

SPIDROSS

CHAMPION OF THE RING



CRAYE
COMPUTER GAMES

LIGA SOFT

RECOMMANDATION SUR L'ÉCRAN

Pour lire le manuel et ce prospectus en particulier, assurez-vous de les utiliser sur l'écran de votre ordinateur. Les icônes des personnes et les illustrations d'illustrations de la console Dreamcast sont de format plus petit. Certaines personnes sont susceptibles de lire des textes d'illustrations ou d'autres illustrations de personnes à la fois de sorte qu'il y ait des illustrations d'illustrations ou d'illustrations d'illustrations dans votre environnement quotidien. Ces personnes risquent à des risques lorsqu'elles regardent certains images illustrées ou lorsqu'elles regardent à certains plus petits. Ces personnes peuvent également avoir des risques que le sujet n'a pas d'illustrations médicales ou si le patient est confronté à une crise d'épilepsie. Si vous remarquez ces risques ou vos proches avec des risques présentant des symptômes tels que l'épilepsie (pour ce parti de convulsions) ou l'épilepsie de l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous recommandons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous remarquez que votre enfant présente un des symptômes suivants, veuillez arrêter de le jouer, contactez votre médecin avant toute utilisation, contactez votre médecin avant toute utilisation, contactez votre médecin avant toute utilisation, contactez votre médecin avant toute utilisation.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.

REMARQUES

Le CD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. Il ne peut pas être utilisé sur un autre type de système, tel que pour d'autres systèmes de jeu vidéo ou les systèmes de jeu vidéo.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel Dreamcast le manuel 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2 et 4.
2. Insérez le CD-ROM Dreamcast dans le lecteur de jeu, dans le boîtier de jeu et retirez le boîtier.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se passe, appuyez sur le bouton (Power) pour charger le jeu et le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se passe, appuyez sur le bouton (Power) pour charger le jeu et le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast.
4. Pour arrêter le jeu, appuyez sur le bouton (Power) pour arrêter le jeu. Le jeu s'arrête après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se passe, appuyez sur le bouton (Power) pour arrêter le jeu et le jeu s'arrête après l'affichage du logo Dreamcast.
5. Si vous remarquez le système Dreamcast sur un CD-ROM, le système de jeu vidéo Dreamcast apparaît. Pour jouer avec le jeu, insérez le CD-ROM Dreamcast dans le lecteur de jeu et retirez le boîtier. Le jeu s'arrête après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se passe, appuyez sur le bouton (Power) pour arrêter le jeu et le jeu s'arrête après l'affichage du logo Dreamcast.

MANIPULATION DU CD-ROM DREAMCAST

- Le CD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.
- Ne pas utiliser le jeu pendant de longues périodes de temps, car cela peut entraîner une fatigue excessive et des risques de blessures.



TABLE DES MATIÈRES :

Démarrage	10
Liste des Commandes	11
SnoCross Championship Racing	12
Menu principal	13
Menu de sélection des motoristes	14
Sélection de la piste	15
Le garage	16
Écran de jeu	17
Résumé des figures	18
Liste des figures	19
Éditeur de pistes	20
Options	21
Motoristes	22
Utili Soft à votre service	23
Crédits	24

SnoCross Championship Racing

© 1999 Unique Development Studios AB (UDS)

DEMARRAGE

Sno-Cross Championship Racing™ peut se jouer seul ou à deux. Avant d'allumer le Dreamcast™, connectez la manette ou autre périphérique aux ports de commande de la Dreamcast™.

Pour revenir à tout moment à l'écran de titre en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **Start**. Ceci permettra à la Dreamcast™ de réinitialiser le logiciel.

Configurez votre console comme décrit dans le manuel d'instructions. Ouvrez le couvercle du compartiment CD et insérez le CD Sno-Cross Championship Racing™.

Pour charger ou enregistrer des informations en cours de partie, insérez une VM Visual memory + carte mémoire contenant au moins 16 blocs de libre dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe « Options » (page 27).

Lorsque vous enregistrez un fichier de jeu, vous ne devez en aucun cas éteindre la Dreamcast, retirer la carte mémoire ou débrancher la manette.

Pour quitter le jeu en cours de partie, appuyez d'abord sur le bouton **Start** pour mettre le jeu en pause, puis sélectionnez [QUIT TO MAIN MENU] (QUITTER POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL) et YES (OUI).

DREAMCAST™ VISUEL MEMENT (VM)



LISTE DES COMMANDES

MANETTE DREAMCAST

VUE DU DESSUS



VUE DE DEVANT



Les commandes de jeu sont toutes configurées selon leurs paramètres par défaut. Pour modifier ces paramètres, reportez-vous au paragraphe Options (page 27).

Vous avez le choix entre quatre angles de caméra différents : Dernière Proche, Dernière Loigné, sur la moto/méga avec le guidon et sur la moto/méga sans le guidon. Pour changer de vue, appuyez sur le bouton **Y**.

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Bienvenue dans Sno-Cross Championship Racing ! Rejoignez les plus grands pilotes de motoneiges dans leurs nombreux voyages vers des destinations telles que Ningshi au Japon, les pistes uniques au monde d'Apex au Colorado ou même le cimetière naval de Mourmansk, en Russie.

Sept séries de course ont été fidèlement recréées pour offrir des défis exceptionnels à cette course raffinée. Servez-vous du plaisir de la découverte de nouvelles pistes, cascades et figures sous diverses conditions météorologiques et à différents moments de la journée.

Le jeu comprend douze motoneiges Yamaha inspirées des travaux de CAO confidentiels menés par la division Recherche et Développement Yamaha de Tokyo au Japon. Nous avons réuni ensemble les véritables sensations de vitesse, de comportement et de maniement pour simuler ces périlleuses et folles courses de motoneiges !

Vous commencez votre carrière de coureur en pilotant des modèles légers de 500cc. Ensuite, après avoir remporté quelques championnats, vous pourrez améliorer vos performances au fil des compétitions mondiales et accéder aux 700cc ultra-rapides de la ligue professionnelle. En progressant au fil des courses, vous découvrirez de nouvelles motoneiges et de nouvelles pistes.

Comme vous pouvez vous en douter, les motoneiges subissent des degrés colorés au cours de ces compétitions. Le garage de Sno-Cross Championship Racing vous permet d'améliorer ou de réparer des pièces de votre motoneige. Choisissez le meilleur équipement pour chaque course et personnalisez votre motoneige comme les pros !



Grâce à l'Éditeur de pistes, vous pouvez modifier, changer, sauvegarder ou créer de nouvelles pistes. Cette option vous offre des possibilités infinies. Les pistes personnalisées peuvent être enregistrées sur votre VM et utilisées lors de courses à un ou deux joueurs.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner les options en surbrillance* des différents écrans de menu. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire défiler les options et les modifier. Appuyez sur le bouton **■** pour revenir au menu précédent.

Pour jouer, sélectionnez le mode de jeu de votre choix.

Les modes disponibles sont les suivants :

- Championnat
- Course simple
- Contre la montre
- Éditeur de pistes

CHAMPIONNAT

Les championnats sont des séries de courses pour un seul joueur qui consistent à participer à des compétitions aux quatre coins du monde. Pour avancer dans le championnat, vous devez finir au moins troisième de chaque course de la série. Au cours du championnat, vous pouvez acheter ou améliorer des pièces de votre motoneige (rapportez-vous à la section Le garage, page 23). Vos performances durant la course vous rapportent une certaine somme d'argent. Cet argent vous sert à réparer et améliorer votre motoneige.

Il existe trois types de championnats : 500cc, 600cc et 700cc. Après chaque compétition remportée, vous accédez à de nouvelles pistes et motoneiges ! Pour passer aux niveaux 600cc ou 700cc, vous devez être en tête de chaque championnat.

SINGLE RACE (COURSE SIMPLE)

Vous pouvez courir sur n'importe quelle piste disponible à 1 ou 2 joueurs. En mode un joueur, vous affrontez trois adversaires contrôlés par l'ordinateur. Le mode deux joueurs permet à deux personnes de se mesurer sur un écran partagé.

TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)

Vous pouvez vous lancer dans une course contre la montre en mode un joueur sur n'importe quelle piste disponible. Vos meilleurs temps sont enregistrés sur votre VM. Vous n'aurez ici aucun adversaire.

MENU DE SÉLECTION DES MOTONEIGES

Au départ, vous avez le choix entre quatre motoneiges de classe 500cc qui ont chacune des caractéristiques différentes. Après avoir choisi une motoneige, entrez vos initiales (trois caractères maximum). En mode deux joueurs, les deux adversaires peuvent sélectionner la même motoneige.

Les motoneiges de 600cc et 700cc ne sont accessibles qu'après avoir respectivement remporté les championnats des 500cc et 600cc.

Consultez attentivement les caractéristiques techniques de chaque motoneige. Vos choix en termes de performances moteur et de poids peuvent s'avérer déterminants pour l'issue de la course !

Voici les différentes caractéristiques des motoneiges :

- Déplacement/cylindrée
- Nombre de cylindres
- Système de refroidissement
- Echappement
- Suspension avant
- Skis
- Suspension arrière
- Poids

Pour de plus amples informations sur les différentes pièces des motoneiges, reportez-vous au paragraphe le Garage page 29.

SÉLECTION DE LA PISTE

Choisissez votre piste préférée. Vous accédez à de nouvelles pièces à mesure que vous progressez dans le jeu.

Une scène météo et une carte de la piste apparaissent pour vous aider à faire votre choix. Comme pour les nouvelles pistes, vous accédez à de nouvelles conditions météorologiques et à des états différents de la piste à mesure que vous progressez dans le jeu.

En mode Championnat, vous devez également choisir un niveau de difficulté : 500cc (facile), 600cc (intermédiaire) ou 700cc (difficile). Les niveaux les plus difficiles comprennent des conditions météo plus délicates et des courses de nuit à visibilité réduite. De même, les adversaires contrôlés par l'ordinateur se révéleront de plus en plus talentueux au fil de votre progression dans Sno-Cross Championship Racing.

Les niveaux 600cc et 700cc ne sont accessibles qu'après avoir respectivement achevé les championnats 500cc et 600cc.

LE GARAGE

En mode Championnat et avant de découvrir chaque piste, vous pouvez visiter la configuration de votre motoneige. Vous pouvez modifier la chaîne, le moteur, la suspension avant, la suspension arrière et les skis à condition de disposer de l'argent nécessaire pour acheter ou réparer ces pièces.

MOTEUR

Plus votre moteur est puissant, meilleures sont les performances de votre motoneige en termes de vitesse et d'accélération. Notez cependant que les moteurs les plus performants tendent à être plus lourds que les moteurs classiques. Votre motoneige s'enfoncera donc davantage dans la neige et devient plus difficile à manœuvrer.

SUSPENSIONS AVANT ET ARRIÈRE

Lors du choix de vos options de suspension, gardez à l'esprit qu'une suspension plus dure se traduit par une meilleure adhérence sur une piste plus uniforme, en blenne ou en neige bien tassée. Ce phénomène est dû au fait que la motoneige passe plus de temps en contact avec le sol, ce qui entraîne une meilleure maîtrise. En contrepartie, une suspension dure, notamment dans le cas d'extremes froids, met le joueur à plus rude épreuve. Une suspension souple, en revanche, absorbe les impacts et permet un meilleur contrôle de la motoneige tout en la rendant plus maniable, ce qui agit sur les performances moteur et se répercute sur l'accélération et la vitesse moyenne.

SKIS

Les skis d'une motoneige sont aussi importants que les roues d'une voiture de course. Les skis à faible adhérence sont parfaits sur la neige molle car ils ont tendance à s'enfoncer dans la neige entraînant ainsi une meilleure adhérence. Des skis à adhérence élevée sont, quant à eux, très pratiques sur la glace, le baume et la neige bien tassée, mais ralentissent la motoneige.

ECRAN DE JEU

Les informations ci-dessous s'affichent en cours de jeu :

Time :

Vous indique le temps écoulé depuis le début de la course.

Temps au tour :

Vous indique les temps que vous avez réalisés aux tours précédents.

Position :

Vous indique votre classement dans la course (de 1 à 4).

Indicateur d'état de la motoneige :

Vous indique les dégâts subis par les différentes parties de votre motoneige. Le schéma de la motoneige correspond aux pièces pouvant être réparées ou améliorées au garage (page 23).

Tour :

Vous indique le numéro du tour actuel (reportez-vous au paragraphe Options, page 27, pour savoir comment modifier le nombre de tours).

Vitesse :

Vous indique votre vitesse en km/h (kilomètres/heure).

Flèches de proximité des adversaires :

Les flèches apparaissent ou disparaissent en fondu selon la distance qui vous sépare de vos adversaires. Elles disparaissent lorsque vos adversaires sont devant vous.

REALISER DES FIGURES

Appuyez sur le bouton **A** (carré) et maintenez-le enfoncé tout en entrant la combinaison de figure sur la manette (voir la liste des figures, page 26). Dès que vous relâchez le bouton **A**, le pilote exécute la figure. Si la combinaison implique que vous deviez maintenir un bouton enfoncé, le bouton en question ne doit être relâché qu'une fois la figure terminée.

Le piste continue aussi longtemps que vous maintenez le bouton enfoncé. Les figures accompagnées de la lettre **N** entre parenthèses (N) ne peuvent être réalisées qu'au cours d'un saut. La combinaison de boutons doit être terminée et le bouton qui convient relâché avant d'introduire la figure.

LISTE DES FIGURES

Nom	Bouton(s)	Récompense
Le tape-cul :	GAUCHE	10 %
Le surf des neiges :	HAUT BAS, ENFONCE	10 %
Pong levé (N) :	HAUT	20 %
Sans les mains (N)	BAS	20 %
Mains derrière la tête (N)	DROIT, ENFONCE	30 %
Jambes en l'air (N) :	HAUT, HAUT	30 %
Debout sur la sole (N) :	GAUCHE, BAS	30 %
Les routes de l'enfer (N)	GAUCHE, GAUCHE	40 %
La balayette (N)	GAUCHE, HAUT	40 %
Le septième ciel (N)	BAS, GAUCHE	40 %
Relax (N) :	HAUT DROIT, ENFONCE	50 %

La somme d'argent gagnée pour chaque figure double chaque fois que vous passez dans la catégorie supérieure. Par exemple : le « Pong levé » vous rapporte 20 % lors du championnat 500cc, 40 % lors du championnat 1000cc et 60 % lors du championnat 700cc.

EDITEUR DE PISTES

L'Éditeur de pistes vous permet de créer vos propres pistes. Ces pistes peuvent être enregistrées sur la VM et lancées depuis le menu principal des pistes. Choisissez Piste perso lorsque vous voulez utiliser une de vos pistes pour une course à un ou deux joueurs. L'Éditeur de pistes est divisé



en deux parties : la fenêtre des Portions de la piste et la fenêtre d'Édition de la piste. La fenêtre des Portions de la piste propose différentes portions de pistes que vous pouvez utiliser pour créer votre propre piste. Utilisez la croix multidirectionnelle pour naviguer dans l'écran. Appuyez sur le bouton **A** pour choisir une portion de piste dans la fenêtre Portions de la piste ou ajouter une portion de piste à la carte de la fenêtre d'Édition de la piste. Dans la fenêtre d'Édition de la piste, vous pouvez faire pivoter chaque portion de piste en appuyant sur le bouton **X**. Les pistes doivent impérativement être des pistes fermées. N'oubliez pas d'utiliser le flèche verte au début de chaque piste. Elle indique le point de départ et relie le début et la fin de la piste. Votre course commencera la course depuis l'endroit où se trouve cette flèche.

OPTIONS

Crédits :

Présentation des membres des équipes UDS et Crave Entertainment.

Options de manette :

Vous disposez de trois options de manette différentes.

Options sonores :

Régler indépendamment le volume de la musique et des effets sonores.

Meilleurs temps :

Les cinq meilleurs temps de course sont enregistrés sur la VM. Utilisez la croix multidirectionnelle pour voir le temps du meilleur tour ou le meilleur temps total sur chaque piste.

Options de course :

Sélectionnez le nombre de tours de chaque course. Vous avez le choix entre 3, 5 et 7 tours.

MOTONEIGES

YAMAHA SX 500R

DEPL. CC	454
CYLINDRES	DEUXIÈS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	275 KG

YAMAHA VMAX 500

DEPL. CC	454
CYLINDRES	DEUXIÈS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	265 KG

YAMAHA VENTURE 500

DEPL. CC	454
CYLINDRES	DEUXIÈS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	245 KG

YAMAHA PHAZER 500

DEPL. CC	455
CYLINDRES	DEUXIÈS
REFROIDISSEMENT	VENTILATEUR
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	251 KG

YAMAHA SX 700R

DEPL. CC	500
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ROCHER PLASTIQUE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	280 KG

YAMAHA VMAX 500

DEPL. CC	500
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	270 KG

YAMAHA VENTURE 500

DEPL. CC	500
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	250 KG

YAMAHA MOUNTAIN MAX 500

DEPL. CC	500
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ROCHER PLASTIQUE
SUSP. ARRIÈRE	5 5 POICES
POIDS	PROTECTION MIN 274 KG

YAMAHA SX 700

DEPL. CC	546
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	TROIS POT AVEC VALVE DE PURSANCE
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	PLASTIQUE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	277 KG

YAMAHA SX 700R

DEPL. CC	550
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ROCHER PLASTIQUE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	280 KG

YAMAHA VMAX 700

DEPL. CC	598
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS	ADAPTEMEILLE
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION PLUS
POIDS	280 KG

YAMAHA MOUNTAIN MAX 700

DEPL. CC	598
CYLINDRES	TROIS
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ÉCHAPPEMENT	SMIPLE POT
SUSP. AVANT	INDÉPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SWS ROCHER	PLASTIQUE 5 5 POICES
SUSP. ARRIÈRE	PROTECTION MIN
POIDS	276 KG

LIBI SOFT À VOTRE SERVICE...

SERVICE COMMERCE LIBI SOFT

Info : trucs et solutions

Hotline : 08 98 08 48 98 (p. 29 P. 2 rev)

Accès au spécialiste : du lundi au vendredi
de 09:00 à 13:00 et de 14:00 à 19:00

Accès serveur vocal : 7 j / 7 24 h / 24

Mémo : 3045 Libisoft 7 j / 7 24 h / 24 (2 23 P.
/ rev)

e-mail : servicecommerc@libisoft.fr

Fax : 01 40 57 09 41

SUPPORT TECHNIQUE LIBI SOFT

Service Après-Vente

Mémo : 3045 195 195 195 (2 18 P. 1 rev)

Accès au technicien : du lundi au vendredi
de 09:00 à 19:00

e-mail : supporttechnique@libisoft.fr

Fax : 02 99 00 95 4

GARANTIES

Libi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois - dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci subissait un défaut ou, dans des conditions normales d'utilisation, Libi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Libi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15-24 Euros) par produit. Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15-24 Euros) par produit livré à l'adresse de Libi Soft. Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Libi Soft

Rue des papillons

95 940 Cressier



©2008 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**, **JOJO**, **ENTERTAINMENT** and the **WB** **ENTERTAINMENT** logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**, Inc. All rights reserved. **TAMAGO** is a registered trademark and is used with permission of Sanrio Marine Co., Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Copyrighted by WB and Entertainment under license from Warner Bros. Entertainment, Inc.